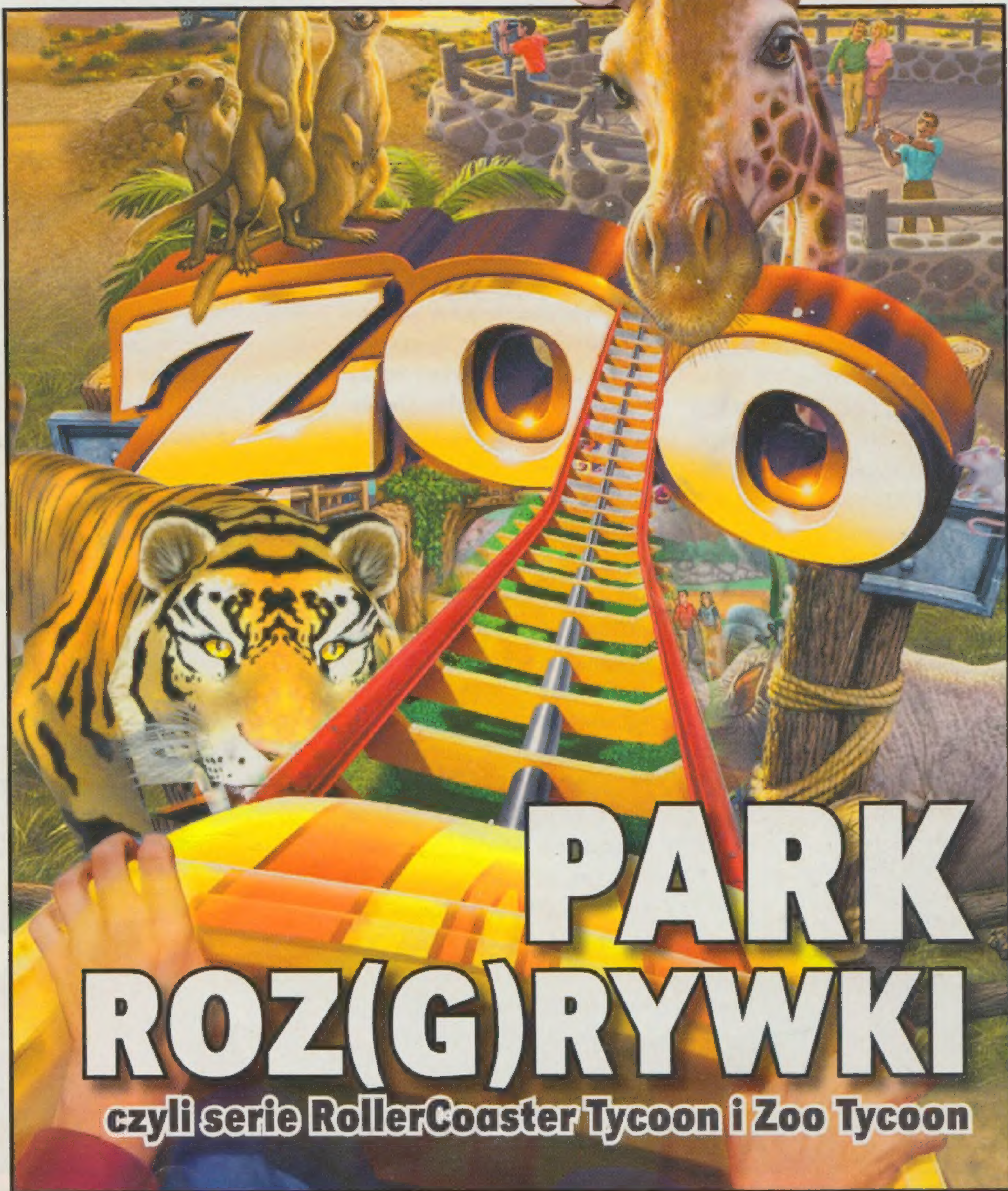
CLICK! KLASYKA

Przedstawiamy klasyczne gry ekonomiczne.

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #10



PARK ROZ(G)RYWKI

czyli serie RollerCoaster Tycoon i Zoo Tycoon

Nie tylko FPS-y!!!

Spytaj hardkorowców o najbardziej popularne gry, a usłyszysz tytuły takie jak Quake, Command & Conquer czy Heroes of Might & Magic. Wyniki sprzedaży powiedzą jednak coś zupełnie innego...

Choć mówi się, że są kłamstwa, okropne kłamstwa i statystyki, w tym wypadku liczby są nieubłagane – na liście kilkudziesięciu komputerowych produkcji, które sprzedały się w nakładzie większym od miliona egzemplarzy, obok – co oczywiste – FPS-ów, RTS-ów i RPG-ów znajdują się również takie tytuły jak Zoo Tycoon czy RollerCoaster Tycoon. Na tym nie koniec – listę PeCetowych bestsellerów otwiera seria The Sims, a tylko **pierwsza część RollerCoaster Tycoona** (nie licząc dodatków i kontynuacji) **sprzedała się lepiej niż Half-Life 2, Warcraft 3, Battlefield 2 czy Baldur's Gate II.** Niemożliwe? A jednak! Gry ekonomiczne i tzw. simy, często będące obiektem kpin „prawdziwych" graczy, sprzedają się lepiej niż najbardziej znane, hołubione, wręcz klasyczne produkcje.

No właśnie – „klasyczne". **Jeśli te tytuły podbijają serca tak wielu użytkowników, czy nie należy im się również uznanie?** Czy to, że dla swoich kilkuletnich pociech – a czasem także dla siebie! – kupują je rodzice, a nie nastolatki z rosnącą każdego dnia liczbą fragów (na sumieniu), oznacza, że powinny być traktowane gorzej? A może wręcz przeciwnie – właśnie dlatego, że potrafią przyciągnąć do gier również osoby, które na co dzień nie są tą formą rozrywki zainteresowane, powinny być wymieniane w zestawieniach najlepszych gier obok Age of Empires, Unreal czy Neverwinter Nights?

Naszym zdaniem – tak, i dlatego właśnie to wydanie książeczki Click Klasyka poświęcone będzie dwóm seriom, które sprzedają się jak gorące bułeczki, choć mało kto traktuje je poważnie (za wyjątkiem twórców i dystrybutorów, którzy zbijają na nich prawdziwe fortuny). Serie te to **RollerCoaster Tycoon**, dzieło Chrisa Sawyera, cykl obejmujący łącznie dziewięć pozycji (trzy gry podstawowe i dodatki do nich), oraz **Zoo Tycoon**, sześć gier (dwie części plus cztery add-ony) o zarządzaniu ogrodem zoologicznym. **To dwa tytuły, które cieszą się największą popularnością w swoim gatunku – prawdziwe klasyki.**

Wesołe miasteczko

Choć RollerCoaster Tycoon nie był pierwszą grą o prowadzeniu wesołego miasteczka, to właśnie ten tytuł zdobył ogromną popularność i sprzedał się w kilku milionach egzemplarzy na całym świecie.





To może wydawać się dziwne, ale produkcje o kolejkach górskich, budkach z watą cukrową i wirujących karuzelach przyciągają najbardziej znane nazwiska w branży komputerowej rozrywki. Jako **pierwszy na pomysł stworzenia wirtualnej symulacji wesołego miasteczka wpadł Peter Molyneux** (twórca m.in. Populousa, Black & White, Fable) – wraz ze swoim ówczesnym studiem Bullfrog stworzył grę Theme Park, która trafiła na rynek w 1994 roku i właśnie dzięki tematyce,





RollerCoaster zakręcony jak lody...



To ja! To ja! Trzeci od lewej w pierwszym wagoniku!

Sukces RollerCoaster Tycoona nie był jednak przypadkowy. Jego twórca, mimo młodego wieku, miał już całkiem spore doświadczenie w branży. Karierę programisty rozpoczął w 1983 roku, w pionierskich czasach, w których jedna osoba była w stanie stworzyć popularną grę komputerową zupełnie od podstaw, zajmując się zarówno kodowaniem, jak i grafiką oraz dźwiękiem.





Kelner! Dwie kawy, proszę!

a także bardzo wysokiej grywalności, zwróciła na siebie uwagę graczy i recenzentów. Theme Park odniósł sukces, dla wielu graczy stał się jedną z ulubionych gier, a jednego z nich, młodego szkockiego programistę Chrisa Sawyera, zainspirował do stworzenia własnej produkcji o wesołym miasteczku. Kaprys losu sprawił, że jego RollerCoaster Tycoon trafił na rynek w tym samym roku, co kontynuacja Theme Park – gra nosząca tytuł Theme Park World i... zarówno pod względem ocen zdobytych w pismach branżowych, jak i liczby sprzedanych egzemplarzy wypadł znacznie lepiej.

Pierwszych kilka lat Chris spędził, poznając tajniki języka maszynowego procesora Z80, najpierw korzystając z komputera Memotech MTX, a potem Amstrad CPC. Jego

CIEKAWOSTKI

- Roboczy tytuł pierwszej części cyklu brzmiał White Knuckle, czyli Biały kłykieć, co było oczywistym odniesieniem do dłoni zaciśniętych kurczowo na poręczy pędzącego w dół wagonika kolejki górskiej. Dopiero kiedy koncern Hasbro, dla którego powstawała gra, przejął firmę Microprose, specjaliści od marketingu postanowili zmienić nazwę na taką, w której pojawiłoby się słowo Tycoon – chodziło o nawiązanie do Railroad Tycoona, wielkiego przeboju firmowanego przez Microprose, oraz Transport Tycoona, wcześniejszej gry Sawyera.
- RollerCoaster Tycoon to jedna z ostatnich pełnowymia-

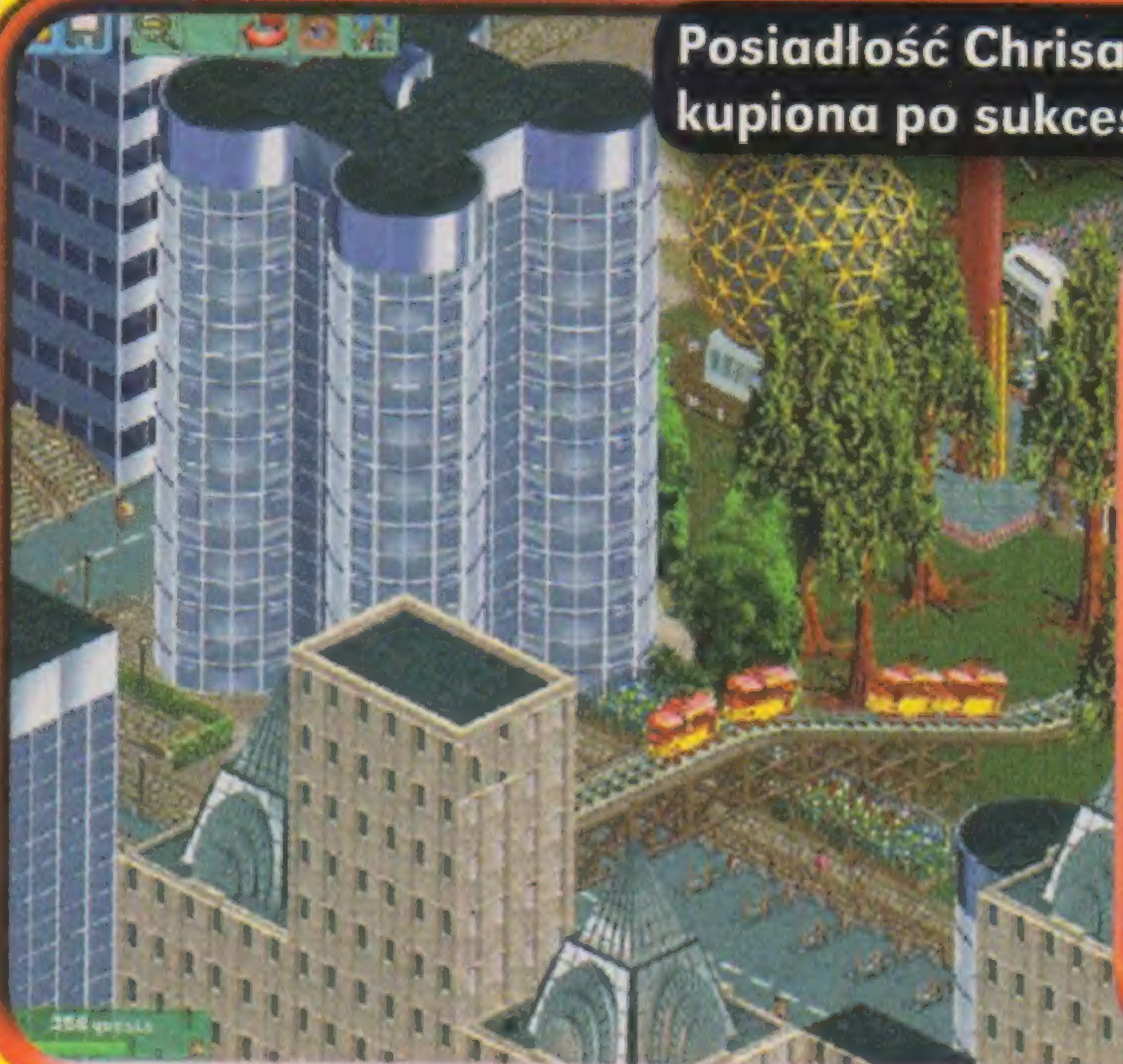
najwcześniejsze produkcje to zapomniane już dziś Sepulcri i Ziggurat, wydane przez firmę Ariolasoft – obie były grami action-adventure z akcją toczącą się w lokacjach ukazanych w widoku izometrycznym, podobnie jak w popularnych wówczas tytułach takich jak Knight Lore, Head over Heels czy Great Escape. W 1988 roku zaczął pracować przy konwersjach gier z Commodore Amiga na komputery PC – w ciągu pięciu kolejnych lat miał swój udział w przeniesieniu na tę nowocześniejszą platformę tak znanych tytułów jak Virus, Campaign, Birds of Prey czy Dino Dini's Goal. Ta dająca zyski, ale odtwórcza praca znudziła go jednak w 1993 roku – wtedy postanowił wrócić do robienia własnych, autorskich produkcji.

Jedną z nich zaczął przygotowywać, pracując jeszcze nad konwersjami – dzięki temu jego Transport Tycoon mógł ukazać się już w 1994 roku. Tytułem Transport Tycoon nawiązywał do stworzonego przez Sida Meiera Railroad Tycoona, był jednak grą niemal zupełnie odmienną – z innym sposobem przedstawiania akcji (rzut izometryczny) i możrowych, komercyjnych produkcji zaprogramowanych przez jednego człowieka! Chris Sawyer przygotował 99% kodu pierwszej części – tylko przy kilku elementach dotyczących uruchamiania gry w systemie Windows pomagali Nick Tuckett (obecnie jest związany z Electronic Arts, współtworzy serię o Harrym Potterze) i Joe Booth (dziś też w EA, ale w zespole pracującym nad serią FIFA). Cały RollerCoaster Tycoon to więc dzieło praktycznie tylko trzech osób – Chrisa Sawyera, Simona Fostera (grafika) i Allistera Brimble'a (muzyka)! To również jedna z ostatnich produkcji niemal w całości napisana w tzw.

wwwarto zajrzeć



Tutaj koniecznie powinien zajrzeć każdy fan gry Rollercoaster Tycoon 2! To oficjalna strona projektu UCES, czyli nieoficjalnego, stworzonego przez fanów dodatku do tej produkcji. Choć nie jest już na bieżąco aktualizowana, wciąż można ściągnąć z niej wspomniany, bardzo ciekawy add-on.
http://www.rct2uces.com/



Posiadłość Chrisa Sawyera kupiona po sukcesie RCT...



Ojej, trochę mi niedobrze...

Jazda po planszy



Koncern Hasbro, właściciel praw do tytułu RollerCoaster Tycoon, znany jest przede wszystkim z zabawek i gier planszowych – nic więc dziwnego, że wykorzystując popularność komputerowej serii wypuścił również planszówkę pod tym samym tytułem. Jest to gra tzw. „niemiecka" – tak specjaliści od tej formy zabawy nazywają produkcje z prostymi zasadami, szybką rozgrywką, które często wymagają prowadzenia pertraktacji, licytowania czy innych form interakcji między graczami. Zaprojektował ją Craig Van Ness, jeden z głównych twórców pracujących dla Hasbro. Zasadami przypomina znane Monopoly, tu również kupuje się różne atrakcje za wirtualne pieniądze. Ciekawym elementem jest tzw. „aukcja", w ramach której gracze rywalizują ze sobą, próbując zdobyć różne dostępne w parku rozrywki obiekty, tak budkę z frytkami, jak i główną górską kolejkę.

mi parkami rozrywki, Chris Sawyer podjął decyzję o zmianie tematyki swojego kolejnego projektu, stwierdził bowiem, że będzie w stanie rozwinąć zabawną, ale mocno uproszczoną wizję branży wesołych miasteczek przedstawioną w tytule Petera Molyneux w poważną ekonomiczną symulację. Wykorzystał do tego jednak sporą część przygotowanego już kodu, dzięki czemu zarówno RollerCoaster, jak i Transport Tycoon są do siebie dość podobne, tak jeśli chodzi o grafikę, jak i sposób sterowania.

liwością zarządzania nie tylko kolejami, ale również transportem drogowym, morskim i lotniczym. TT odniósł na tyle duży sukces, że podjęto decyzję o kontynuacji – rok później wydano jego rozszerzoną wersję, zatytułowaną Transport Tycoon Deluxe, a zaraz po niej Chris Sawyer rozpoczął prace nad prawdziwym sequelem.

RollerCoaster Tycoon rozpoczął życie właśnie jako kontynuacja Transport Tycoona. Zainspirowany Theme Parkiem i prawdziwy-



Zaraz wam pokażę, jak działa latający spodek!

CIEKAWOSTKI

języku maszynowym, czyli assemblerze.

- Przez długi czas wśród fanów RollerCoaster Tycoona krążyły pogłoski, zgodnie z którymi, jeśli zmieniło się nazwisko gościa parku rozrywki na nazwisko znanego terrorysty lub przestępcy ze świata rzeczywistego, gość taki zaczynał demolować atrakcje znajdujące się na terenie wesołego miasteczka. Miało to działać podobnie jak easter eggs, aktywowane w sposób opisany w ramce „Branson? Co to za nazwisko?". Plotka stała się na tyle popularna, że Chris Sawyer umieścił na swojej stronie informację wyjaśniającą, że jest to kłamstwo, jednocześnie

Prace nad RollerCoaster Tycoonem zostały zakończone na początku 1999 roku, w marcu gra trafiła do sprzedaży. Zabawa polegała na zarządzaniu parkiem rozrywki, poczynając od ustalania ceny biletu, a kończąc na projektowaniu własnych kolejek górskich w specjalnym, chwalonym przez graczy edytorze. Poza tym trzeba jeszcze było zajmować się odpowiednim zróżnicowaniem atrakcji dostępnych w wesołym miasteczkum i zatrudnianiem obsługi.



Dość nietypowa, jak na grę należącą do gatunku symulacji ekonomicznych, była struktura zabawy – całość podzielona została na 21 scenariuszy o wzrastającym poziomie trudności, brakowało natomiast tzw. trybu sandbox, który pozwalałby na samodzielną budowę parku od podstaw, bez konkretnie określonych celów do spełnienia. Co więcej, zdecydowaną większość misji rozpoczynało się już z gotowym wesołym miasteczkiem, w którym trzeba było przeprowadzić pewne zmiany lub też odpowiednio go rozbudować, by osiągnąć sukces i „otworzyć" kolejny etap. Jedynym pocieszeniem było to, że po ukończeniu wszystkich 21 scenariuszy zdobywało się tzw. Mega Park, czyli mapę, którą można było wykorzystać właśnie do swobodnej rozgrywki – nie było w niej żadnych ograniczeń, a wszystkie atrakcje dostępne były od początku.

Brak trybu sandbox, który można by uruchomić zaraz po odpaleniu gry, jest jednak jedynym poważnym zarzutem, jaki gracze – w tym nawet najbardziej zagorzali fani – stawiają RollerCoaster Tycoonowi. **Zabawa wciąga bowiem od pierwszych minut i naprawdę trudno się od niej oderwać.** I rzeczywiście jest to zasługa tego, że tak rozrywkowy temat Chris Sawyer potraktował bardzo poważnie, nie zapominając jednak o grywalności. Najlepszym wyrazem tej filozofii są same kolejki górskie – edytor,

Chcę to mieć!

PC CD-ROM 1CD
RollerCoaster Tycoon 2 Złota Edycja
3+ PL
eXtra Klasyka

RollerCoaster Tycoon 2 Złota Edycja

RollerCoaster Tycoon 2 ukazała się w serii eXtra Klasyka neXt w cenie 19,99 zł. Jest to wydanie w pełni zlokalizowane, zawierające także dwa dodatki: Zakręcone światy i Zakręcone czasy. To najbardziej popularna część serii RollerCoaster Tycoon na świecie – ma ten plus, że można ją uruchomić na dowolnym, nawet najsłabszym komputerze.

grożąc sprawą sądową wszystkim magazynom i serwisom internetowym, które będą je dalej rozpowszechniać. Jak nietrudno się domyślić, przyniosło to skutek odwrotny od zamierzonego...

- RollerCoaster Tycoon okazał się grą na tyle popularną, że autentyczne parki rozrywki próbowały na różny sposób wykorzystać jej sukces. Jednym z nich było wesołe miasteczko Alton Towers (jedno z największych w Wielkiej Brytanii), które chciało używać ścieżki dźwiękowej gry – niestety plan ten nigdy nie został zrealizowany.
- Bardzo ciekawa była jedna z form promocji gry RollerCo-

który pozwala na ich tworzenie, jest bardzo elastyczny i daje ogromne możliwości, włącznie z testowaniem przeciążeń na każdym odcinku trasy, a z drugiej strony animacje ludzików korzystających z kolejki są tak zabawne, że nie sposób powstrzymać się od uśmiechu, siedząc przed monitorem. Złożony jest również model ekonomiczny leżący u podstaw działania całego parku – zarabiać można nie tylko na atrakcjach, ale i na dodatkowych, świadczonych gościom usługach (np. na sprzedaży napojów chłodzących), przy czym zarówno na wysokość przychodów, jak i wydatków wpływają dziesiątki – jeśli nie setki – parametrów, które można samodzielnie zmieniać.



Wszystko to sprawiło, że RollerCoaster Tycoon odniósł sukces – i to tak duży, że był on zaskoczeniem zarówno dla samego twórcy, jak i wydawcy gry, koncernu Hasbro. Ponad milion sprzedanych egzemplarzy, średnia ocen w pismach branżowych przekraczająca 85% – te argumenty sprawiły, że na kontynuację nie trzeba było długo czekać. Popularność RollerCoaster Tycoona jako pierwsze wykorzystały dwa, wydane kolejno w 1999 i w 2000 roku, dodatki. Pierwszy z nich, zatytułowany Corkscrew Follies (jedynie w Wielkiej Brytanii i Australii, gdzie nosił nazwę Added Atractions), przynosił 30 scenariuszy, dwa nowe „style" wizualne parku (jurajski i amazoński), sporo niedostępnych wcześniej atrakcji, a także jedną drobną, ale bardzo przydatną modyfikację mechaniki rozgrywki: barierki, którymi można było odgrodzić część wesołego miasteczka przed gośćmi. Drugi, wydany pod tytułem Loopy Landscapes, miał zbliżoną zawartość, ale bardziej „zwariowane" scenariusze – w jednym trzeba zbudować park rozrywki wokół wulkanu, w innym wszystkie atrakcje postawić można za darmo.



Chociaż to nie Zoo Tycoon, bo o nim piszemy na s. 12...

CIEKAWOSTKI

aster Tycoon 2 w Niemczech – w miejscach sprzedaży gier ustawione były urządzenia o nazwie Scream-o-Meter, mierzące w decybelach krzyki klientów!

- RollerCoaster Tycoon 2 był na swój sposób lokalizowany w różnych krajach, w których trafił na rynek – zwykle operacje finansowe w grze wykonywano w walucie danego państwa. Co ciekawe jednak same wartości (czyli np. ceny biletów) nie były przeliczane, w jednych krajach przejażdżka kolejką górską kosztowała więc bardzo dużo, w innych zaś całkiem mało.
- Gracz z „wyrobionym"

Prawdziwa kontynuacja RollerCoaster Tycoona ukazała się dopiero w 2002 roku – wydała ją firma Infogrames, dodając arabską dwójkę do tytułu oryginału. Pierwsze reakcje na nową produkcję Chrisa Sawyera były dość chłodne, głównie dlatego, że wykorzystano w niej dokładnie ten sam engine graficzny, który napędzał pierwszego RollerCoaster Tycoona, w związku z czym na pierwszy rzut oka obie gry wyglądały niemal identycznie. Inne modyfikacje również były stosunkowo niewielkie, ale jak pokazał czas, twórcy mieli rację, nie decydując się na zmiany idące dalej – dziś to właśnie RollerCoaster Tycoon 2 jest najlepiej sprzedającą się częścią serii!

Branson? Co to za nazwisko?

O ile trzecia część serii RollerCoaster Tycoon doczekała się już cheatów z prawdziwego zdarzenia, dwie wcześniejsze praktycznie pozbawione były jakichkolwiek ułatwień dla graczy. Zamiast nich w grze ukryte były easter eggs, żarty programistów, aktywowane po zmianie nazwisk spacerujących po parku rozrywki gości.

Oto lista niektórych efektów, które można było uruchomić w ten sposób:
Michael Schumacher (mistrz Formuły 1) – gość bardzo szybko jeździ gokartem, gdy korzysta z tej atrakcji.
Damon Hill (kierowca rajdowy) – gość bardzo szybko jeździ gokartem, gdy korzysta z tej atrakcji.
Mr.Bean (eee... Jaś Fasola) – gość bardzo wolno jeździ gokartem, gdy korzysta z tej atrakcji.
Chris Sawyer (twórca gry) – gość zaczyna pstrykać dużo zdjęć.
Simon Foster (główny grafik gry) – gość zaczyna malować obrazy.
Richard Branson (założyciel koncernu Virgin) – gość sprawia, że pozostali odwiedzający park dostają dużo pieniędzy.

...również tutaj sporo jest zwierzaków.



Ten bestseller dodawał do serii atrakcje, budynki usługowe i elementy graficzne, ale nie tylko to było w nim nowe. Znacznie rozbudowane zostały opcje edycyjne, gracze otrzymali możliwość samodzielnego projektowania przedmiotów umieszczanych w świecie gry, jak również scenariuszy. Choć RollerCoaster Tycoon 2 ponownie nie oferował trybu sandbox, każdy mógł go sobie teraz stworzyć w edytorze – wystarczyło wyznaczyć obszar parku, ilość gotówki dostępną na starcie oraz ustawić nieograniczony czas zabawy. Zmieniło się również nieco podejście do kolejnych etapów – tym razem wszystkie przygotowane przez twórców dostępne były od początku, po-

uchem usłyszy w filmie Mission Impossible 2 odgłos tłumu wykorzystany również w RollerCoaster Tycoonie – zarówno Allister Brimble, twórca oprawy audio do gry, jak i dźwiękowcy filmu z Tomem Cruisem korzystali najwyraźniej z tej samej biblioteki sampli. A może któryś z hollywoodzkich specjalistów był zapalonym fanem gry Chrisa Sawyera?

■ RollerCoaster Tycoon 3 przygotowany został przez studio Frontier Developments, kierowane przez Davida Brabena, autora gier Elite i Frontier. W tym projekcie Chris Sawyer pełnił jedynie funkcję zewnętrznego konsultanta. Nie było to jednak wcale pierwsze spot-

Chcę to mieć!



RollerCoaster Tycoon 3 Złota Edycja

Najnowsza odsłona RollerCoaster Tycoona ukazała się na polskim rynku w reedycji pod koniec marca, w serii Platynowa Kolekcja. **Gra kosztuje 59,90 zł i jest w pełni zlokalizowana.** W skład pakietu wchodzą również dwa dodatki: Wodne szaleństwo! oraz Dzikie jazdy!

dzielono je w menu głównym na zakładki, biorąc pod uwagę poziom trudności stawianych przez nie wyzwań. Do podstawowego zestawu scenariuszy dodano również kilka kolejnych, zebranych pod nazwą „Real Parks" – dzięki współpracy z amerykańską siecią parków rozrywki Six Flags autentyczne, istniejące w USA wesołe miasteczka mogły pojawić się w grze.

RollerCoaster Tycoon 2, podobnie jak jego poprzednik, również **doczekał się dwóch dodatków. W ich przypadku Chris Sawyer wykazał się dużo większą pomysłowością.** Pierwszy, zatytułowany Wacky Worlds (w Polsce to Zakręcone światy), pozwalał na budowanie parków na różnych kontynentach – na każdym z nich wesołe miasteczko wyglądało inaczej, inne były też dostępne atrakcje. Drugi dodatek, Time Twister (u nas Zakręcone czasy), skonstruowany był na



Program wirowanie, 800 obrotów z płukaniem.

podobnej zasadzie, tyle tylko, że zamiast podróżować po kontynentach, można w nim było przemieszczać się w czasie, budując parki prehistoryczne lub działające w erze rock'n'rolla, za panowania króla... Elvisa Presleya.

Tak naprawdę jednak w nową erę RollerCoaster Tycoon



Kto wyciągnął korek?

CIEKAWOSTKI

kanie obu legendarnych twórców – na początku lat 90. Chris Sawyer był członkiem zespołu, który przygotowywał Elite Plus (Elite na PC z poprawioną grafiką), w 1993 roku stworzył również PeCetową konwersję Frontiera, napisanego oryginalnie z myślą o komputerze Commodore Amiga. W tym drugim tytule pozwolił sobie nawet na autopromocję – w reklamach występujących w świecie rozgrywki pojawia się również taka z napisem „Już niedługo... gra transportowa Chrisa Sawyera!!!". Kiedy powstawała konwersja Frontiera, prace nad Transport Tycoonem były już na dość zaawansowanym etapie.

przeniósł się dopiero wraz z trzecią częścią serii. Grę wydał koncern Atari, stworzyło ją studio Frontier Developements, a sam Chris Sawyer uczestniczył w tym projekcie wyłącznie na zasadzie zewnętrznego konsultanta. **Nowy zespół programistów przeniósł zabawę do w pełni trójwymiarowego świata**, tworząc zupełnie świeży, zaawansowany technologicznie engine graficzny – zaprogramowano go jednak w taki sposób, by górskie kolejki zaprojektowane w edytorach z poprzednich części RollerCoaster Tycoona można było przenieść do trójki. Dla wielu fanów oryginalnych gier Sawyera było to niezwykłą atrakcją, tym bardziej że dzieło Frontier Developements pozwalało również na „przejechanie się" dowolną atrakcją (kamera była wtedy umieszczona w jednym z wagoników) – dowolną, a więc i taką zaimportowaną choćby z RollerCoaster Tycona 2.

Kolejne zmiany w mechanice rozgrywki to dodana możliwość organizowania (i projektowania!) pokazów sztucznych ogni, pojawił się również tryb sandbox, tak oczekiwany przez fanów. Mimo początkowych kłopotów (gra trafiła na rynek z dość dużą liczbą bugów, które jednak szybko usunięto stosownymi łatkami) **RollerCoaster Tycoon 3 odniósł podobny sukces jak jego poprzednicy, doczekał się więc dwóch udanych dodatków.** Były to Wodne szaleństwo!, które umożliwiało stawianie najróżniejszych „mokrych" atrakcji, oraz Dzikie jazdy!, dzięki którym park rozrywki można było połączyć z... zoo. Po co jednak bawić się ze zwierzętami w RollerCoaster Tycoonie, kiedy można to zrobić, w dużo bardziej rozbudowany sposób, w zupełnie innej grze...?

Książkowy RollerCoaster

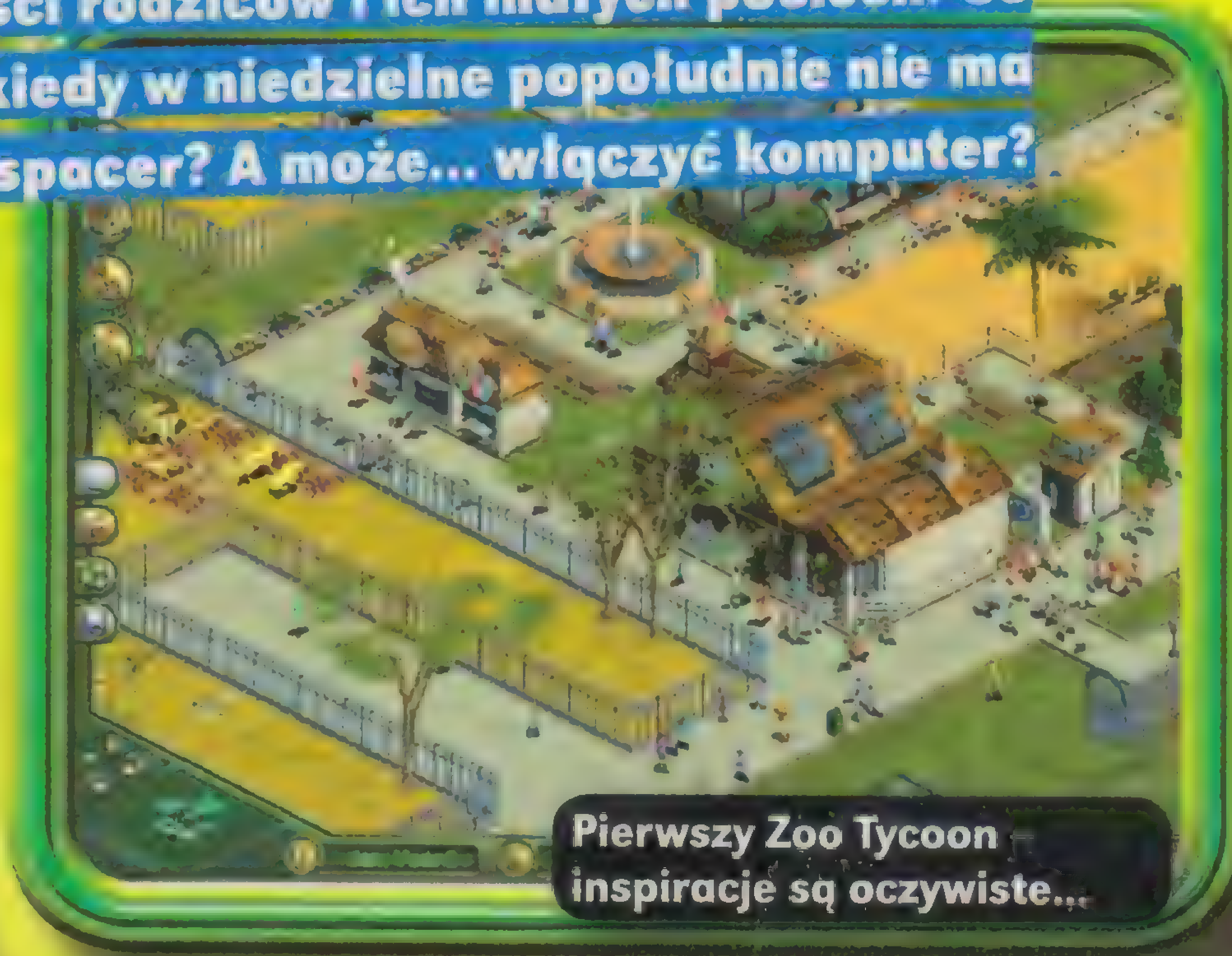


Tylko największe gry doczekały się swoich książkowych adaptacji – lub też publikacji inspirowanych nimi – a jedną z nich jest właśnie RollerCoaster Tycoon. W 2002 roku, przy okazji premiery drugiej części cyklu, do sprzedaży w USA trafiło sześć książeczek wykorzystujących motywy z produkcji Chrisa Sawyera. Były to tzw. interaktywne nowelki, podzielone na rozdziały, między którymi przechodziło się, podejmując pewne decyzje na końcu każdego z nich. Pierwszy z tomów, zatytułowany „Sudden Turn", opowiadał o przygodach dwójki nastolatków, którzy otrzymali w spadku ogromną sumę gotówki i... zadanie uruchomienia własnego parku rozrywki.


Ktoś chyba włożył śrubokręt do kontaktu...

ZOO w twoim domu

Wycieczki do zoo to jedna z najbardziej popularnych form aktywności rodziców i ich małych pociech. Co jednak robić, kiedy w niedzielne popołudnie nie ma czasu na spacer? A może... włączyć komputer?


Pierwszy Zoo Tycoon – inspiracje są oczywiste...

Podobnie jak sukces Theme Park zainspirował twórcę RollerCoaster Tycoona, tak powodzenie tego drugiego tytułu sprawiło, że inni wydawcy zaczęli szukać podobnego pomysłu, który dałoby się przekuć na równie dochodową produkcję. Znalazł go koncern Microsoft – **wesołe miasteczko postanowiono zamienić na zoo**, pozostawiając właściwie identyczne, najważniejsze zasady rozgrywki.

Tak powstał Zoo Tycoon, dzieło studia Blue Fang Games z niewielkiej miejscowości Waltham położonej w amerykańskim stanie Massachusetts. Choć u podstaw gry leży chęć powtórzenia sukcesu RollerCoaster Tycoona, **końcowy efekt pracy programistów to bardzo ciekawa produkcja, której trudno odmówić oryginalności.** To zasługa doświadczenia autorów – większość z nich należała wcześniej do studia Papyrus, które

zasłynęło ultrarealistycznymi symulacjami samochodowymi, z serią NASCAR na czele! Choć więc Zoo Tycoon jest pierwszą produkcją noszącą logo Blue Fang Games, jej twórcy nie byli wcale żółtodziobami.


Czas na kolację, tygrysku...

Zoo Tycoon trafił na rynek w 2001 roku. Główne menu umożliwiało rozegranie tutoriala, wybór trybu sandbox, dawało też dostęp do kolekcji scenariuszy o rosnącym poziomie trudności. Rozgrywka polegała na dbaniu o potrzeby zwiedzających, pozyskiwaniu do zoo nowych okazów zwierząt, oraz – przede wszystkim – tworzeniu dla nich wybiegów, bliskich naturalnemu środowisku, w jakim żyją zwierzaki (w tym celu w zagrodzie ustawia się różnego rodzaju roślinność, formacje skalne, źródła wody, decyduje się również o ukształtowaniu terenu itd.). Podstawowa edycja gry pozwalała umieścić w zoo 44 gatunki fauny, można było uzyskać również dostęp do kilku ukrytych okazów, w odpowiedni sposób zmieniając nazwę wybiegu (np. wpisanie „Wanadu" dawało dostęp do jednorożca, a nazwa „Cretaceous Corral" pozwalała umieścić w ogrodzie triceratopsa). Kolejne zwierzaki i elementy wystroju parku można było ściągnąć przez Internet – Zoo Tycoon był jedną z pierwszych produkcji, które w ten sposób wspierały posiadaczy legalnych kopii gry.

To, co zapewniło serii Zoo Tycoon sukces, to – podobnie jak w przypadku RollerCoaster Tycoona – poważne podejście do tematu, który mógłby wydawać się lekki i błahy. Na stronie internetowej studia znaleźć można informacje o jego misji – jest nią tworzenie technologii i narzędzi pozwalających na kreowanie komputerowych symulacji zwierząt na potrzeby cyfrowej rozrywki nowej generacji. By osiągnąć ten cel, zespół Blue Fang stworzył specjalny model o nazwie Synthetic Animal, który opisuje wygląd, zachowanie, a także odgłosy wydawane przez komputerowe zwierzaki. Celem programistów jest rozwijanie tego modelu w każdej kolejnej części Zoo Tycoona, ale już w pierwszej, premierowej odsłonie był on bardzo zaawansowany. Dzięki temu gra zyskała rozbudowany wymiar edukacyjny, który sprawił, że może ona pełnić rolę podobną do prawdziwych wycieczek do zoo – pozwala bowiem graczom poznać tajniki świata zwierząt i zrozumieć zasady, jakimi rządzi się naturalny ekosystem.


Zaraz, zaraz, jak to było...
Bee? Nie... Muu? Też nie...

Pierwszy Zoo Tycoon doczekał się dwóch add-onów, zatytułowanych kolejno Dinosaur Digs i Marine Mania. Ten pierwszy zamieniał zwykłe zoo w prawdziwy park jurajski, dodając

Extinct Animals

Najpóźniej w trzecim kwartale tego roku (a być może jeszcze przed wakacjami), **ukaże się kolejny dodatek do gry, zatytułowany Extinct Animals.** Na razie studio Blue Fang Games nie ujawnia żadnych informacji na jego temat, według niepotwierdzonych doniesień będzie on zawierał 20 nowych zwierzaków i jedną nową profesję pracownika zoo. Gra promowana jest w grupie innych tytułów objętych programem Games for Windows/Vista Gaming, nie powinno być jednak problemów z uruchomieniem jej na komputerach z zainstalowanym systemem XP.

do gry kilkadziesiąt gatunków dinozaurów oraz budynków i elementów wystroju inspirowanych prehistorią. Drugi z nich koncentrował się na podwodnych formach życia – dokładniej zaś powiększał menażerię dostępną w grze aż o 21 nowych gatunków.

Kolejną produkcją należącą do serii jest oficjalna kontynuacja oryginału, czyli Zoo Tycoon 2. Ta gra może zaskakiwać – choć **posiada zupełnie nowy, trójwymiarowy engine**, a model odpowiadający za symulację zachowań zwierzaków jest bardziej rozbudowany, całość sprawia wrażenie przeznaczonej dla młodszego odbiorcy. Wyraźnie widać, że ciężar gry przeniesiony został na walory edukacyjne, mniej ważną jej częścią stała się ekonomiczna symulacja funkcjonowania ogrodu zoologicznego. Ta zmiana przeprowadzona została jednak z rozmachem – dostępny w grze leksykon zwierząt opiera się na bazie danych (i części rozwiązań dotyczących interfejsu) popularnej multimedialnej encyklopedii Encarta, produkowanej oczywiście przez Microsoft. Nawet jeśli rozgrywka stała się prostsza, to wiedza, którą przekazuje Zoo Tycoon 2, jest na pewno bogatsza, niż miało to miejsce w pierwszej części cyklu.

Możliwości nowego silniczka graficznego zostały przez programistów z Blue Fang Games wykorzystane w pełni – engine umożliwia nie tylko dowolne obracanie i przybliżanie kamery (zaledwie dwa poziomy zoomu i obrót jedynie o 90 stopni to rzeczy, na które fani oryginału narzekali najbardziej). Zoo Tycoon 2 pozwala również na przejście do trybu FPP, zarówno w roli gościa ogrodu (wtedy można po nim swobodnie spacerować, pstrykając fotki zabawiającym się na wybiegach zwierzętom), jak również w „portkach" jednego z pracowników (wtedy trzeba między innymi... sprzątać odchody mieszkańców zoo).

Zoo Tycoon 2 również został wzbogacony o dodatki – do tej pory ukazały się aż trzy rozszerzenia. Pierwszy, zatytułowany Endangered Species (w Polsce to Na ratunek zwierzakom), dodaje kilkanaście gatunków podopiecznych



Hej! Pozdrawiam wszystkich czytelników Clicka!

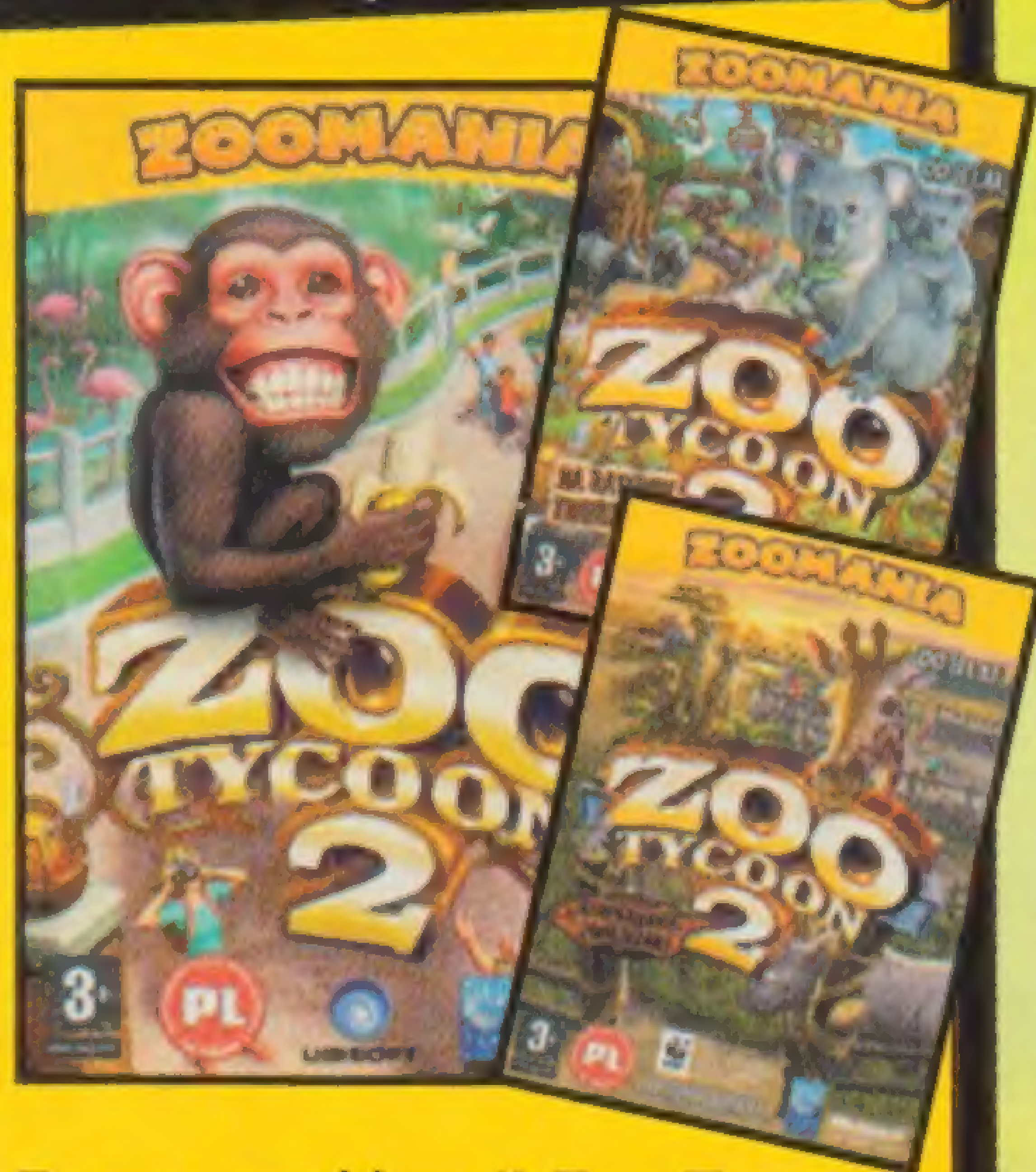


Ten chłopczyk chyba się zgubił...

(m.in. orangutana czy smoka z komodo), a także nowe środki transportu służące do przemieszczania się po zoo, w tym m.in. jeepa i napowietrzną kolejkę. Drugi to African Adventure (czyli Afrykańskie zwierzaki), który zgodnie z tytułem koncentruje się na gatunkach fauny, jakie zobaczyć można na Czarnym Lądzie. Atrakcjami tego dodatku są scenariusze bazujące na autentycznych afrykańskich parkach narodowych, a także modyfikacje w modelu symulującym zachowanie zwierząt, uwzględniające różnice w ich reakcjach w zależności od tego, czy są samotne, czy też znajdują się w stadzie. Ostatni z wydanych dotychczas, oficjalnych dodatków to Marine Mania (u nas Podwodny świat), który, tak jak jego odpowiednik towarzyszący pierwszej części gry, wzbogaca zwierzyniec o ponad dwadzieścia podwodnych gatunków, w tym rekiny, morskie lwy i delfiny.

Cały cykl to jedna z bardziej oryginalnych produkcji w historii gier – choć nie strzelasz w nim do kosmitów i nie podbijasz barbarzyńskich plemion, niesie ze sobą naprawdę sporą dawkę przyjemności. Nieważne czy masz pięć, dwadzieścia pięć, czy pięćdziesiąt pięć lat...

Chcę to mieć!



Druga część serii Zoo Tycoon doczekała się aż trzech dodatków. Są to Afrykańskie zwierzaki, Podwodny świat oraz Na ratunek zwierzakom. Podstawowa wersja gry i wszystkie add-ony ukazały się w specjalnej serii Zoomania – każdy należący do niej tytuł jest całkowicie zlokalizowany i kosztuje 49,90 zł.

W następnym numerze...

KONKRETNE PYTANIA KLASYCZNE NAGRODY!

Mamy do wygrania po 10 zestawów



RollerCoaster Tycoon 2 Złota Edycja





RollerCoaster Tycoon 3 Złota Edycja





Zoo Tycoon 2 + Zoo Tycoon 2: Na ratunek zwierzakom + Zoo Tycoon 2: Afrykańskie zwierzaki

Aby je wygrać, wystarczy podać prawidłową odpowiedź:

Gry opisane w tym wydaniu „Click! Klasyka" pozwalają graczowi wybudować:

A) stodołę i kurnik

B) stadion i basen

C) park rozrywki i zoo

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.TYC.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 7 maja 2007 r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT
www.gram.pl